

## ТВОРЧІ АСПЕКТИ ВИКОРИСТАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ І КОМУНІКАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ДИЗАЙНЕРСЬКІЙ ОСВІТІ

*У статті проаналізовані основні підходи до використання інформаційних технологій в освітньому процесі образотворчого мистецтва та дизайну. Розглянуті методичні аспекти інтеграції ІКТ і художньо-педагогічної діяльності у формуванні професійного мислення та розвитку творчої особистості.*

Сучасна діяльність у будь-якій галузі інформаційного суспільства пов'язана з використанням інформаційних систем і комп'ютерних технологій. І від того, наскільки ефективно їх застосування, залежить продуктивність самої діяльності та її позитивний вплив на інформаційно-культурний рівень всього суспільства.

В педагогічному середовищі існують протилежні думки щодо ефективності використання ІКТ в художньо-дизайнерській освіті, а саме, в аспекті творчого розвитку й саморозвитку студента. Характерною помилкою ще недавно вважалося, що використання ІКТ – це один із засобів та одна із форм передачі змісту, лише технічний багатофункціональний засіб навчання.

В дизайнерському співтоваристві так само, сприйнявши комп'ютерні технології як ефективний інструментальний засіб, висловлюють застереження, що "математичні" схеми роботи спровокують формалізацію творчих підходів, "алгоритмізацію" художнього мислення. Професійні дизайнери застерігають від "механічного" маніпулювання комп'ютерними технологіями, що може привести до технократичного регресу мистецтва, а недалуге використання можливостей тієї чи іншої програми – до шаблонного дизайну з одноманітною "комп'ютерністю".

Тому особливо актуальними і не менш важливими є творчо-розвиваючі педагогічні технології в інтеграції з інформаційно-комп'ютерними технологіями, які створюють необхідний професійний рівень дизайнерської діяльності та підвищують фахову якість художньо-дизайнерської освіти. Методичними засадами дизайнерської освіти у вищих навчальних закладах є спрямованість вивчення ІКТ на рішення художніх завдань, що відкривають нові горизонти мистецтва і дизайну у формуванні і розвитку творчої особистості.

Дидактичною основою дизайн-освіти є навчальне проектування з використанням сучасних інформаційних технологій, що реалізується на основі взаємозв'язку теорії і практики художньої освіти. Так, наприклад, в рамках вивчення навчального курсу "Основи комп'ютерного дизайну" [1] студенти опановують образну мову образотворчого і візуального мистецтва, специфіку комп'ютерної графіки та інструментарія графічних редакторів і використовують їх в художньо-дизайнерській практиці.

Поєднання традиційних та інноваційних засобів навчання образотворчого мистецтва та дизайну має ліквідувати шаблонність дизайнерської продукції, створити умови для розвитку художнього бачення і

світосприйняття, образного і креативного мислення, а також забезпечити високий рівень професіоналізму.

#### *Методичні аспекти формування професійного мислення*

Серед багатьох недостатньо розроблених педагогічних проблем дизайну можна виділити формування професійного мислення. Визначаючи професійне мислення студента-дизайнера як проектно-образне, можна виявити ефективність тих чи інших шляхів і засобів формування художньо-творчого мислення, що є складовою дизайнерської діяльності. Розвиток креативного мислення студентів дозволяє керувати творчістю в процесі пошуку нових ідей, залучаючи до проектної діяльності ІКТ [2].

Складність методики навчання та ефективність ІКТ визначається в необхідності сполучати принципи і прийоми, які розвивають образне і креативне мислення, з методами, які допомагають студентам опанувати профільні комп'ютерні програми. Розвиток образного мислення і художнього сприйняття та бачення створює професійне підґрунтя дизайн-освіти. Пізнавальні процеси, які направлені на розвиток образного мислення студента-дизайнера, допомагають йому усвідомлювати реальний зміст і значення проектного рішення, виявляти головне, підкреслювати характерні та суттєві риси в структурі художнього образу. Саме образна структура є виявом суті змістової частини художньо-графічного об'єкта.

Через розуміння специфіки художньо-зображувальної інформації змісту та побудови зображення різними графічними засобами, можна прищепити студентам культуру переводу графічних зображень у цифрову форму. При цьому комп'ютерні засоби стають не тільки технічним, а і художньо-розвиваючим інструментом, що створює можливість при навчанні експериментувати, співставляти різні графічні форми і зображення.

На етапі формоутворення комп'ютерні редактори є ідеальним засобом комбінаторної роботи над композицією, і студенти в цьому переконуються при створенні художньо-графічного об'єкта. Інваріантність програмного забезпечення, як основа пошуку композиційної упорядкованості зображення, може активізувати логічне мислення студентів. При цьому можуть виникати ефектні художньо-виразні візуальні рішення. Це є важливим фактором емоційної активності студентів, що спонукає їх до творчості та втілення нестандартних графічних ідей в навчальному проектуванні.

#### **Висновки**

Висока художньо-графічна культура і професійно грамотне використання ІКТ зберігають першооснову творчого задуму щодо технологій реалізації проекту. Розробка дидактичної системи формування навичок дизайну неможлива без включення комп'ютера, якій допомагає рішенням образно-естетичних, функціональних і технічних завдань, стає посередником творчості, посилюючим емоційно-рефлексивний аспект дизайн-діяльності.

#### **Література**

1. Поліщук А., Проценко Т. Основи дизайну та комп'ютерної графіки // Шкільний світ: Інформатика. – 2005. – № 35 (323). – С. 13-23.

2. Яцюк О.Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий. – Спб.: БХВ-Петербург, 2004. – 240 с.